

ABSTRAK

OSRIYENTI 2013. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Benda Realia di Kelompok Bermain Bina Insani Kota Payakumbuh. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kemampuan kognitif anak dalam hal ini menunjukkan angka dan pengelompokan benda sesuai warnanya masih rendah (dibawah KKM yang ditetapkan). Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung melalui belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar dengan benda realia. Subjek penelitian ini adalah anak-anak kelompok bermain Bina Insani Kota Payakumbuh.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom Action Reseach*) yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya melalui refleksi, dengan tujuan untuk melakukan perbaikan kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa meningkat. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi, data diolah menggunakan teknik persentasi. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan 2 siklus di mana satu siklus dilakukan dengan tiga kali pertemuan.

Hasil penelitian dari setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak dari siklus 1 yang pada umumnya masih rendah setelah dilakukan siklus II maka terjadi peningkatan. Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dapat di nyatakan bahwa terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan benda realia.